

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL DAKON PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DI SD**

**ARTIKEL PENELITIAN**

Oleh:  
**TARMIZI**  
**NIM: F34211419**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2014**

## PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD

**Tarmizi, M. Nasrun, Sri Utami**

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Tarmizi.3anjongan@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai permainan tradisional dakon secara tepat sehingga mampu meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik kelas III SD Negeri 3 Anjongan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif, jenis penelitiannya penelitian tindakan. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah 32 orang dan satu orang guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung. Penelitian ini dilaksanakan melalui II siklus. Prosedur penelitian menggunakan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pada siklus I perencanaan pembelajaran 3,53, pelaksanaan pembelajaran 2,43, perasaan senang belajar 60,4%, perhatian belajar 54,2%, dan ketertarikan belajar 58,9%, sedangkan siklus II perencanaan pembelajaran 3,82, perencanaan pembelajaran 3,57, perasaan senang belajar 84,4%, perhatian belajar 72,4%, dan ketertarikan belajar 74,0%.

**Kata Kunci:** peningkatan, minat belajar, permainan tradisional dakon.

**Abstract:** The purpose of this action research is to obtain accurate information about the traditional game dakon appropriately so as to increase interest in learning mathematics at third grade students of SD Negeri 3 Anjongan. The method used in this research is descriptive method, the type of action research studies. Research subjects in this study is that students are 32 men and one teacher. Data collection techniques used are direct observation techniques. This research was conducted through a second cycle. Research procedures using the planning, implementation, observation and reflection. The results obtained in the first cycle was 3,53 instructional planning, implementation 2,43 learning, a sense of excitement to learn 60,4%, 54,2% studying attention, learning and 58.9% interest, while the second cycle lesson plan 3,82, 3,57 learning plan, a sense of excitement to learn 84,4%, 72,4% learned attention, and 74,0% interest in learning .

**Keywords:** improvement, interest in learning, traditional games dakon .

Pendidikan berkaitan erat dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia mulai perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai kepada perkembangan iman. Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran terutama pembelajaran di sekolah dasar (SD), karena pada jenjang

pendidikan tersebut peserta didik diajarkan tiga kemampuan dasar yaitu kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai pada jenjang pendidikan dasar untuk kemampuan berhitung. Namun, dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang berminat dalam belajar matematika sehingga berakibat pada prestasi belajar matematika yang rendah.

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Peserta didik yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan peserta didik yang kurang berminat. Menurut Safari (Online) (dalam <http://pedoman-skripsi.blogspot.com/2011/07/indikator-minat-belajar.html> diakses 30 Oktober 2013) ada beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan.

Minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika diharapkan muncul secara maksimal, baik dengan munculnya perasaan senang, perhatian, maupun adanya keterlibatan dalam pembelajaran matematika. Untuk mengetahui muncul tidaknya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Matematika, maka peneliti melakukan pengamatan awal (*Base Line*) di kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan dengan jumlah peserta didik 32 orang. Dari hasil pengamatan awal tersebut, diperoleh informasi berikut ini: (1) peserta didik yang merasa senang sebanyak 42,2%, sedangkan yang tidak merasa senang sebanyak 57,8%. (2) peserta didik yang perhatian sebanyak 37,5%, sedangkan yang tidak perhatian sebanyak 62,5%. (3) ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran sebanyak 30,2%, sedangkan yang tidak tertarik sebanyak 69,8%. Dari pengamatan awal, maka dapat terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang tidak berminat dalam pembelajaran matematika. Sehingga adanya kesenjangan antara harapan akan timbulnya minat belajar peserta didik secara maksimal dengan kenyataan akan rendahnya minat belajar peserta didik.

Untuk mengatasi kelemahan yang terjadi di atas dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, maka diperlukan suatu tindakan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan diberikan suatu metode pembelajaran yang baru seperti metode *education game* (permainan pendidikan) yang fungsinya untuk memancing peserta didik dalam belajar, artinya bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain.

Menurut Conny R. Semiawan (dalam Jalal, 2003:16) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Berdasarkan ketidakberhasilan pembelajaran matematika tersebut, maka peneliti berpendapat bahwa kekurangmampuan peserta didik dalam memahami konsep perkalian dan pembagian dapat diantisipasi melalui pembelajaran matematika dengan permainan tradisional “DAKON”. Permainan dakon ini dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika terutama untuk memahami konsep perkalian dan pembagian.

Slameto (2010:180) menyatakan minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. minat adalah suatu dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang yang menghasilkan respon rasa suka pada suatu objek atau kegiatan yang menetap sehingga

menghasilkan kepuasan dalam dirinya. Gagne (dalam Sri Anitah, 2009:1.3) mengatakan belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. minat belajar adalah dorongan rasa senang terhadap sesuatu yang bersumber dari dalam maupun dari luar diri individu untuk melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi terhadap lingkungan.

Menurut Safari (online) (<http://pedoman-skripsi.blogspot.com/2011/07/indikator-minat-belajar.html> diakses 30 Oktober 2013) ada beberapa indikator minat belajar yaitu adanya perasaan senang saat belajar, adanya perhatian saat belajar, dan adanya ketertarikan saat belajar.

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Dakon adalah permainan tradisional yang diambil dari bahasa Jawa. Dalam bahasa Indonesia disebut permainan congkak atau congklak. Congkak adalah lokan yang dipakai untuk permainan, ada bermacam-macam seperti baiduri; putih, dsb,; permainan dengan kulit lokan (biji-bijian dsb) dan kayu yang bentuknya seperti perahu yang berlubang-lubang (di Jawa disebut dakon); buah, biji-bijian (kulit lokan dsb) yang dipakai dalam permainan congkak; papan kayu bentuknya seperti perahu berlubang-lubang untuk bermain congkak. Permainan congkak/congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang yang biasanya perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Di antara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.

## **METODE**

Metode dalam penelitian tindakan kelas ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2007:63) menjelaskan metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas.

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan yang berjumlah 32 peserta didik yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan serta satu orang guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung.

## **HASIL DAN PEMABAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Pada tahap perencanaan ini, pada tanggal 14 Februari 2014, mengadakan pertemuan dengan observer yaitu bapak Tudiman, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran Matematika kelas III untuk bekerjasama merencanakan langkah-

langkah tindakan dan pelaksanaan observasi sebagai berikut: 1) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. 3) Mempersiapkan materi pembelajaran. 4) Mempersiapkan media pembelajaran, 5) Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar penilaian RPP guru, lembar penilaian melaksanakan pembelajaran guru, dan lembar observasi minat belajar peserta didik.

Dari hasil pertemuan dan kerjasama, diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin, 17 Februari 2014. Hasil pengamatan kemampuan guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dakon dalam proses pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan adalah 3,53 dengan kategori baik.

Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional dakon pada pembelajaran Matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan dilaksanakan pada hari Senin, 17 Februari 2014. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus I ini adalah 3 jam pelajaran yaitu selama 105 menit. Pada tahap pelaksanaan ini, yang melaksanakan adalah peneliti sendiri, sedangkan observer bertindak sebagai pengamat. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebagai berikut: 1) Kegiatan Pendahuluan, 2) Kegiatan Inti, 3) Kegiatan Penutup.

Hasil pengamatan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dakon dalam proses pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan adalah sebesar 2,43 dengan kategori cukup baik.

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus I yaitu pada tanggal 17 Februari 2014 oleh teman sejawat peneliti yaitu Bapak Tudiman, S.Pd. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana keberhasilan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi Minat Peserta Didik Pada Siklus 1**

No	Indikator Kinerja	Muncul		Tidak Muncul		Metode Pencapaian
		Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	
A. Perasaan Senang						
1	mengikuti pembelajaran	20	62,5%	12	37,5%	Pengamatan
2	mengerjakan latihan/tes	18	56,2%	14	43,8%	Pengamatan
3	Bermain dakon	20	62,5%	12	37,5%	Pengamatan
Rata-rata		60,4%		39,6%		
B. Perhatian						
1	saat mengikuti pelajaran	17	53,1%	15	46,9%	Pengamatan

2	bersungguh-sungguh dalam belajar	19	59,4%	13	40,6%	Pengamatan
3	mempunyai catatan yang lengkap	27	84,4%	5	15,6%	Pengamatan
4	menaruh perhatian yang besar pada kegiatan belajar	13	40,6%	19	59,4%	Pengamatan
5	tidak mudah terganggu ketika belajar	10	31,2%	22	68,8%	Pengamatan
6	mudah berkonsentrasi pada waktu belajar	18	56,2%	14	43,8%	Pengamatan
Rata-rata		54,2%		45,8%		
C. Ketertarikan						
1	bertanya manakala kurang jelas	10	31,2%	22	68,8%	Pengamatan
2	menjawab pertanyaan	17	53,1%	15	46,9%	Pengamatan
3	memberikan tanggapan	18	56,2%	14	43,8%	Pengamatan
4	tertarik untuk mengerjakan soal latihan	27	84,4%	5	15,6%	Pengamatan
5	menyimpulkan materi pembelajaran	22	68,9%	10	31,1%	Pengamatan
6	rajin mencari sumber belajar baik dari buku, guru, teman maupun sumber belajar yang lain	19	59,4%	13	40,6%	Pengamatan
Rata-rata		58,9%		41,1%		

Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus I, yaitu pada hari Sabtu, 18 Februari 2014. Dari data yang telah diperoleh selama observasi siklus I hari Senin 17 Februari 2014 diadakan kesepakatan dengan guru observer untuk menilai kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Adapun kekurangan pada siklus I sebagai berikut: 1) Peserta didik masih belum paham dan masih canggung dalam melakukan kegiatan dikelompok. 2) Banyak peserta didik yang belum mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang telah ditugaskan. 3) Perlunya meningkatkan bimbingan dalam kelompok belajar, karena bimbingan kelompok belajar masih belum bisa merata. 4) Perlu adanya peningkatan terhadap peserta didik yang ragu atau malu bertanya dan mengemukakan pendapat serta mengerjakan soal-soal yang diberikan baik soal latihan maupun kerja kelompok.

Pada tahap perencanaan untuk siklus II ini, pada tanggal 18 Februari 2014, mengadakan pertemuan dengan observer yaitu bapak Tudiman, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran Matematika kelas III untuk bekerjasama

No	Indikator Kinerja	Muncul		Tidak Muncul		Metode Pencapaian
		Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	
A.	<b>Perasaan Senang</b>					
1	mengikuti pembelajaran	28	87,5%	4	12,5%	Pengamatan
2	mengerjakan latihan/tes	23	71,9%	9	28,1%	Pengamatan
3	Bermain dakon	30	93,8%	2	6,2%	Pengamatan
	<b>Rata-rata</b>		84,4%		15,6%	
B.	<b>Perhatian</b>					

1	saat mengikuti pelajaran	20	62,5%	12	37,5%	Pengamatan
2	bersungguh-sungguh dalam belajar	25	78,1%	7	21,9%	Pengamatan
3	mempunyai catatan yang lengkap	30	93,8%	2	6,2%	Pengamatan
4	menaruh perhatian yang besar pada kegiatan belajar	20	62,5%	12	37,5%	Pengamatan
5	tidak mudah terganggu ketika belajar	22	68,8%	10	31,2%	Pengamatan
6	mudah berkonsentrasi pada waktu belajar	22	68,8%	10	31,2%	Pengamatan
Rata-rata		72,4%		27,6%		
C. Ketertarikan						
1	bertanya manakala kurang jelas	18	56,2%	14	43,8%	Pengamatan
2	menjawab pertanyaan	25	78,1%	7	21,9%	Pengamatan
3	memberikan tanggapan	20	62,5%	12	37,5%	Pengamatan
4	tertarik untuk mengerjakan soal latihan	30	93,8%	2	6,2%	Pengamatan
5	menyimpulkan materi pembelajaran	27	84,4%	5	15,6%	Pengamatan
6	rajin mencari sumber belajar baik dari buku, guru, teman maupun sumber belajar yang lain	22	68,8%	10	31,2%	Pengamatan
Rata-rata		74,0%		26,0%		

### Pembahasan

Setelah melakukan 2 siklus penelitian pada pembelajaran Matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan dengan menggunakan permainan tradisional dakon yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan Bapak Tudiman, S.Pd sebagai observer diperoleh rekapitulasi minat belajar peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan dapat dilihat pada tabel 3



**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Hasil Pengamatan terhadap Minat Belajar Peserta didik**  
**Pada Siklus 1 dan Siklus 2**

No.	Indikator	Capaian di							
		Siklus 1				Siklus 2			
		Muncul		Tidak Muncul		Muncul		Tidak Muncul	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
A.	Perasaan Senang								
1	mengikuti pembelajaran	20	62,5%	12	37,5%	28	87,5%	4	12,5%
2	mengerjakan latihan/tes	18	56,2%	14	43,8%	23	71,9%	9	28,1%
3	Bermain dakon	20	62,5%	12	37,5%	30	93,8%	2	6,2%
	Rata-rata	60,4%		39,6%		84,4%		15,6%	
B.	Perhatian								
1	saat mengikuti pelajaran	17	53,1%	15	46,9%	20	62,5%	12	37,5%
2	bersungguh-sungguh dalam belajar	19	59,4%	13	40,6%	25	78,1%	7	21,9%
3	mempunyai catatan yang lengkap	27	84,4%	5	15,6%	30	93,8%	2	6,2%
4	menaruh perhatian yang besar pada kegiatan belajar	13	40,6%	19	59,4%	20	62,5%	12	37,5%
5	tidak mudah terganggu ketika belajar	10	31,2%	22	68,8%	22	68,8%	10	31,2%
6	mudah berkonsentrasi pada waktu belajar	18	56,2%	14	43,8%	22	68,8%	10	31,2%
	Rata-rata	54,2%		45,8%		72,4%		27,6%	
C.	Ketertarikan								
1	bertanya manakala kurang jelas	10	31,2%	22	68,8%	18	56,2%	14	43,8%
2	menjawab pertanyaan	17	53,1%	15	46,9%	25	78,1%	7	21,9%
3	memberikan tanggapan	18	56,2%	14	43,8%	20	62,5%	12	37,5%
4	tertarik untuk mengerjakan soal latihan	27	84,4%	5	15,6%	30	93,8%	2	6,2%
5	menyimpulkan materi pembelajaran	22	68,9%	10	31,1%	27	84,4%	5	15,6%
6	rajin mencari sumber belajar baik dari buku, guru, teman maupun sumber belajar yang lain.	19	59,4%	13	40,6%	22	68,8%	10	31,2%
	Rata-rata	58,9%		41,1%		74,0%		26,0%	

Pada indikator perasaan senang, terbagi menjadi 3 indikator kinerja yaitu perasaan senang mengikuti pembelajaran, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan senang hati, perasaan senang mengikuti permainan tradisional dakon. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 42,2% pada *baseline* menjadi 60,4% pada siklus I dengan selisih sebesar 18,2%, kemudian dari siklus I 60,4% menjadi 84,4% ke siklus 2 dengan selisih sebesar 24,0%. Dengan selisih dari *baseline* ke siklus 2 sebesar 42,2%.

Pada indikator perhatian, terbagi menjadi 6 indikator kinerja yaitu perhatian saat mengikuti pelajaran matematika, bersungguh-sungguh dalam belajar, mempunyai catatan yang lengkap, menaruh perhatian yang besar pada kegiatan belajar, tidak mudah terganggu ketika belajar, dan mudah berkonsentrasi pada waktu belajar. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 37,5% pada *baseline* menjadi 54,2% pada siklus I dengan selisih sebesar 16,7%, kemudian dari siklus I 54,2% menjadi 72,4% ke siklus 2 dengan selisih sebesar 18,2%. Dengan selisih dari *baseline* ke siklus 2 sebesar 34,9%.

Pada indikator ketertarikan, terbagi menjadi 6 indikator kinerja yaitu peserta didik mau bertanya manakala kurang jelas, peserta didik tertarik untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tertarik untuk memberikan tanggapan, tertarik untuk mengerjakan soal latihan, peserta didik tertarik untuk menyimpulkan materi pembelajaran, dan rajin mencari sumber belajar baik dari buku, guru, teman maupun sumber belajar yang lain. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 30,2% pada *baseline* menjadi 58,9% pada siklus I dengan selisih sebesar 28,7%, kemudian dari siklus I 58,9% menjadi 74,0% ke siklus 2 dengan selisih sebesar 15,1%. Dengan selisih dari *baseline* ke siklus 2 sebesar 43,8%.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan permainan tradisional dakon pada pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Kemampuan guru merencanakan pembelajaran pada siklus I di kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Anjongan pada pembelajaran matematika sebesar 3,53 sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan terhadap perencanaan pembelajaran guru sebesar 0,29 sehingga menjadi 3,82. (2) Hasil observasi guru terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan pada pembelajaran matematika sebesar 2,43 sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan terhadap perencanaan pembelajaran guru sebesar 1,14 sehingga menjadi 3,57. (3) Dengan permainan tradisional dakon dapat meningkatkan perasaan senang belajar matematika peserta didik dimana pada siklus I kategori sedang sebesar 60,4%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 24,0% menjadi kategori

tinggi sebesar 84,4%. (4) Dengan permainan tradisional dakon dapat meningkatkan perhatian belajar matematika peserta didik dimana pada siklus I kategori sedang sebesar 54,2%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 18,2% menjadi kategori tinggi sebesar 72,4%. (5) Dengan permainan tradisional dakon dapat meningkatkan ketertarikan belajar matematika peserta didik dimana pada siklus I kategori sedang sebesar 58,9%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 15,1% menjadi kategori tinggi sebesar 74,0%.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Proses pembelajaran yang dirancang guru harus dapat memunculkan minat belajar peserta didik baik dari perasaan senang dalam belajar matematika, perhatian dan ketertarikan belajar matematika. (2) Rendahnya minat belajar peserta didik dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga guru tidak selalu menyalahkan peserta didik yang tidak memiliki kemauan atau senang bermalas-malasan ketika proses pembelajaran berlangsung tetapi guru harus menilai kinerjanya sendiri terlebih dahulu. (3) Minat belajar peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, hendaknya guru dapat memunculkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran matematika terutama dengan permainan tradisional dakon agar pembelajaran lebih bermakna dan peserta didik dilatih untuk mampu mengklarifikasi dan memutuskan apakah suatu nilai itu dianggap baik atau tidak dalam kehidupan sehari-hari.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Agung M. Moeliono. 2008. **Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Empat**. Jakarta: Gramedia.
- Agus Taufik, dkk. 2009. **Pendidikan Anak di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ahmad Rohani. 1997. **Media Instruksional Edukatif**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anas Sudijono. 2008. **Pengantar Statistik Pendidikan**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Jihad & Abdul Haris. 2009. **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Emzir. 2010. **Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hadari Nawawi. 2007. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Jalal F. 2003. **Perluasan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini**. Buletin Padu Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini.
- Karso. 2008. **Pendidikan Matematika 1**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muchtar A. Karim, Abdul Rahman As'ari, Gatot Muhsetyo, & Akbar Sutawidjaja. 1996. **Pendidikan Matematika I**. Malang: Depdikbud.
- Maifalinda Fatra. 2008. Penggunaan KOMAT (Komik Matematika) Pada Pembelajaran Matematika di MI. **Algoritma**, (Online), Vol. 3, No. 1: 59-72, (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31085973.pdf> diakses 13 April 2011).
- Muhammad Surya. 2000. **Karakteristik Pelajar Dalam Proses Belajar**. Bandung: MediaPembinaan.
- Muttaqin Hasyim. **Tujuan Pembelajaran Matematika**, (Online) (<http://muttaqinhasyim.wordpress.com/2009/06/14/tujuan-pembelajaran-matematika/> diakses 23 Mei 2011)
- Nana Sudjana. 2010. **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto,. 1998. **Psikologi Pendidikan**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Poewardamita W.J.S. 1991. **Kamus Besar Bahasa Indonesia**. Jakarta: Balai Pustaka.
- Slameto. 2010. **Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Anitah W, dkk. 2009. **Strategi Pembelajaran**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subana, Moersetyo Rahadi, dan Sudrajat. 2000. **Statistik Pendidikan**. Bandung: Pustaka setia.
- Sugiyono. 2011. **Statistika Untuk Penelitian**. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2011. **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Rineka Cipta.